

JUGADORES: 2-6

OBJECTIVO: Ser el primer jugador que complete todas las 10 fases. En caso de empate, el jugador con el mas bajo puntaje es el ganador.

CONTENIDO: Cuatro tarjetas de referencia (listadas en las 10 fases) Un paquete de 108 tarjetas; 24 tarjetas de cada color: rojas, azules, amarillas y verdes enumeradas del "1" al "20", cuatro tarjetas "Pierdes el turno" y ocho tarjetas "comodín".

ANTES DE JUGAR: Elegir un jugador quien será el que repartirá las tarjetas. El mismo, barajará las tarjetas y repartirá una por una, 10 tarjetas a cada jugador. Las tarjetas deberán ser colocadas boca abajo. Los Jugadores tomarán las 10 tarjetas en sus manos, de tal manera que los otros jugadores no puedan verlas. Colocar las tarjetas restantes boca abajo en el centro del área de juego para que sean el grupo de tarjetas de abastecimiento. Voltar la primera tarjeta del grupo de abastecimiento y colocarla junto a la pila de tarjetas para que se conviertan en el grupo de tarjetas de desecho.

JUEGO: El jugador que está a la izquierda del que repartió las tarjetas juega primero. El juego continua en dirección a las agujas del reloj. En tu turno, toma una carta, que puede ser la primera del grupo de abastecimiento o la primera del grupo de desecho y agrégala a las de tu mano. Términa tu turno deshaciéndote de cualquiera de tus cartas colocándolas sobre el grupo de tarjetas de desecho. En la primera ronda de juego, cada jugador tratará de completar la Fase 1. Una Fase es una combinación de tarjetas. Las Fases están hechas por: grupos, escaleras, tarjetas de un solo color, o una combinación de grupos o escaleras.

Estas son las diez fases:

- 1. 2 grupos de 3
- 2. 1 grupo de 3 + 1 escalera de 4
- 3. 1 grupo de 4 + 1 escalera de 4
- 4. 1 escalera de 7
- 5. 1 escalera de 8
- 6. 1 escalera de 9
- 7. 2 grupos def 4
- 8. 7 cartas de 1 color
- 9. 1 grupo de 5 + 1 grupo de 2
- 10. 1 grupo de 5 + 1 grupo de 3

(Reglas especiales de EL CHAVO se aplican- vea debajo para mas detalles)

DEFINICIONES:

GRUPOS: Un grupo es hecho de dos o más tarjetas del mismo número. EJEMPLO: La Fase 1 es dos grupos de tres, las cuales pueden ser tres "7s" y tres "10s". El grupo de dos podría ser también del mismo número, ejemplo: tres "10s" y tres más de "10s". Las cartas pueden ser en cualquier combinación de color.

ESCALERA: Una escalera es hecha de cuatro o más cartas enumeradas en orden. EJEMPLO: Parte de la Fase 2 requiere una escalera de cuatro, la cual puede ser "3", "4", "5", "6". Las tarjetas pueden ser en cualquier combinación de color.

1

TODAS DE UN SOLO COLOR:

Las tarjetas son todas del mismo color. EJEMPLO: La Fase 8 requiere siete tarjetas de un color, las cuales pueden ser siete rojas o siete tarjetas verdes, etc. Las tarjetas no necesitan estar en orden numérico.

TARJETAS COMODÍN: Una tarjeta "Comodín" puede ser usada en lugar de un número de tarjeta, o puede ser usada como cualquier color, de modo que sirva para completar una Fase. EJEMPLOS: Un jugador quiere formar una escalera de cuatro, pero solamente tiene tarjetas "3", "4" y "6". El jugador puede usar la tarjeta "comodín" como "5" para completar la escalera. O, un jugador tiene 6 tarjetas verdes, entonces puede usar la tarjeta "comodín" como verde para completar la Fase 8. Una tarjeta Comodín tiene la imagen de EL CHAVO en un barril.

- Más de una tarjeta "comodín" puede ser usada para completar una Fase. Los jugadores pueden usar tantas tarjetas "comodín" como deseen pero deben usar al menos una (1) tarjeta natural.
- Una vez que una tarjeta "comodín" ha sido utilizada en una Fase, no puede ser reemplazada por la tarjeta que representa y ser usada en otra parte. Debe mantenerse como esa carta hasta que la ronda termine.
- Si el jugador que reparte las tarjetas empieza el grupo de tarjetas de desecho con una tarjeta "comodín" entonces la tarjeta puede ser tomada por el primer jugador.

TARJETAS "PIERDES EL TURNO": Las tarjetas "Pierdes el turno" tienen la imagen de EL CHAVO jugando "el avión" y tienen una "S" en dos esquinas de la tarjeta. Las tarjetas "pierdes el turno" tienen un solo propósito: causar a otro jugador perder un turno. Para usarla, simplemente descarga la tarjeta "Pierdes el turno" en tu turno, después elige al jugador que perderá un turno.

- Cuando tú obtienes una tarjeta "Pierdes el turno" puedes elegir usarla inmediatamente o guardarla para un turno siguiente.
- Una tarjeta "Pierdes el turno" nunca podrá ser usada en la Fase 8 o en cualquier otra Fase.
- Una tarjeta "Pierdes el turno" nunca podrá ser tomada del grupo de tarjetas de desecho.
- Solamente una tarjeta "Pierdes el turno" en contra de cada jugador por cada turno puede ser usada.
- Cuando algún jugador pierde un turno, una "ronda" es una alrededor de la mesa.
- Si el jugador que reparte las tarjetas empieza el grupo de tarjetas de desecho con una tarjeta "Pierdes el turno", el primer turno del primer jugador es automáticamente perdido.

FORMANDO UNA FASE: Si, durante tu turno, tú puedes formar una Fase con las tarjetas que tienes en la mano, pon la Fase en la mesa, mostrándolas boca arriba antes de descargar. Por ejemplo, estás tratando de formar la Fase 1. Tienes 3 cincos y 2 sietes y tomas otro siete del grupo de tarjetas de abastecimiento. Ahora tú tienes 2 grupos de 3 y puedes ponerlas en la mesa. En la próxima ronda, estarás trabajando en la Fase 2.

- Tienes que tener la Fase completa en la mano antes de ponerlas en la mesa.

EJEMPLOS:

Puedes agregar uno o más "4s" al grupo de "4s" ya existente de un jugador. Puedes agregar un "2" a la escalera existente de "3", "4", "5", "6" de un jugador. También puedes agregar un "7" y un "8" a esta misma escalera, si las tienes.

También puedes agregar una o más tarjetas verdes a las del jugador que formó tarjetas verdes en la Fase 8. También puedes agregar una tarjeta "comodín" de cualquier color. Antes de que puedes realizar un "golpe", tu propia Fase tendrá que haber sido puesta previamente sobre la mesa. Solamente puedes "golpear" durante tu turno. Puedes "golpear" a tus propias cartas, las cartas de otro jugador o ambas opciones.

GOLEAR:

GOLEAR significa la manera de deshacerse de las tarjetas que te sobran después de haber formado una Fase.

Realizas un golpe al poner una tarjeta directamente en la Fase que está puesta previamente sobre la mesa. La tarjeta deberá adaptarse a las tarjetas que están previamente puestas sobre la mesa.

EJEMPLOS: Puedes agregar uno o más "4s" al grupo de "4s" ya existente de un jugador. Puedes agregar un "2" a la escalera existente de "3", "4", "5", "6" de un jugador. También puedes agregar un "7" y un "8" a esta misma escalera, si las tienes.

También puedes agregar una o más tarjetas verdes a las del jugador que formó tarjetas verdes en la Fase 8. También puedes agregar una tarjeta "comodín" de cualquier color. Antes de que puedes realizar un "golpe", tu propia Fase tendrá que haber sido puesta previamente sobre la mesa. Solamente puedes "golpear" durante tu turno. Puedes "golpear" a tus propias cartas, las cartas de otro jugador o ambas opciones.

EL GOLPE:

GOLEAR significa la manera de deshacerse de las tarjetas que te sobran después de haber formado una Fase.

Realizas un golpe al poner una tarjeta directamente en la Fase que está puesta previamente sobre la mesa. La tarjeta deberá adaptarse a las tarjetas que están previamente puestas sobre la mesa.

EJEMPLOS: Puedes agregar uno o más "4s" al grupo de "4s" ya existente de un jugador. Puedes agregar un "2" a la escalera existente de "3", "4", "5", "6" de un jugador. También puedes agregar un "7" y un "8" a esta misma escalera, si las tienes.

También puedes agregar una o más tarjetas verdes a las del jugador que formó tarjetas verdes en la Fase 8. También puedes agregar una tarjeta "comodín" de cualquier color. Antes de que puedes realizar un "golpe", tu propia Fase tendrá que haber sido puesta previamente sobre la mesa. Solamente puedes "golpear" durante tu turno. Puedes "golpear" a tus propias cartas, las cartas de otro jugador o ambas opciones.

EL GANADOR:

El primer jugador en completar Fase 10 al final de la ronda es el ganador. Si 2 o más jugadores completan Fase 10 en la misma ronda, el jugador con el menor puntaje es el ganador.

En caso de un empate, los jugadores que empataron repiten la Fase 10. El primer jugadore que salga es el ganador.

VARIACIONES:

1.Los jugadores jugarán 10 rondas. Todos los jugadores

avanzarán a la próxima Fase cada vez, sea que completarán la Fase o no. Es decir, en la primera ronda, los jugadores tratarán de formar la Fase 1, luego en la segunda ronda todos tratarán de formar la Fase 2, etc. Después de 10 rondas, el jugador con el

mas bajo puntaje es el ganador.

2.Los jugadores decidirán cuantas Fases deberán ser

completadas para ganar (ejemplo: 5 Fases o 7 Fases).

El número de Fases que se jugaran deberá ser decidido antes de que el juego empiece. Todas las demás reglas son las mismas.

Esta variación se realiza para una versión más corta.

3.Los jugadores decidirán jugar solamente las Fases pares (2, 4,

6, 8,10) en vez de jugar todas las Fases. Todas las demás reglas

son las mismas.

SCORING:

You will need paper and pencil to keep a running total for each player. The winner of the hand scores zero. All remaining players score points against them, for cards still in their hands, as follow:

• 5 points for each card numbered 1-9

• 10 points for each card numbered 10-12

• 15 points for each "Skip" card

• 25 points for each "Wild" card

Only the cards in a player's hand are scored, not cards already

laid down. After the scores are recorded, the player to the left of

the dealer becomes the new dealer. All cards are gathered and

shuffled, and a new hand is dealt.

THE WINNER:

The first player to complete Phase 10 at the end of a hand is the winner.

If 2 or more players complete Phase 10 in the same hand, then the player with the fewest total points is the

winner. In the event of a tie, the players that tied replay Phase

number 10. The first one to go out is the winner.

VARIATIONS:

1.The players play 10 hands. All players advance to the next

Phase each time, whether they complete the current Phase or

not. Thus, in hand one players try for Phase 1, then in hand

two they all try for Phase 2, etc. After ten hands, the player with

the lowest total score is the winner.

2.Players decide how many Phases must be completed in order

to win (e.g., 5 Phases or 7 Phases). The number of Phases to

be completed must be decided before play starts. All other

rules remain the same. This variation allows for a shorter

version.

3.Players decide to play only the even Phases (2, 4, 6, 8, 10)

instead of all the Phases. All other rules remain the same.

Before you can make a hit, your own Phase must already be laid

down. You may hit only during your turn. You may hit your own

cards, another player's cards, or both.

GOING OUT / FINISHING A HAND:

After laying down a Phase, players try to "go out" as soon as possible.

To go out, you must get rid of all of your cards, by discarding or hitting on an existing

Phase. The player to go out first wins the hand. The winner of the

hand, and any other players who also complete their Phase, will

advance to the next Phase for the next hand. Players total the

cards left in their hands. (The fewer cards left in your hand, the

better!) All the cards are then shuffled and a new hand begins.

(Remember, if you did not complete the Phase before another

player went out, you must work on the same Phase again in the

next hand.)

SETS:

A set is made of two or more cards with the same number.

EXAMPLE: Phase 1 is two sets of three, which could be three "7s"

and three "10s." The two sets could also be the same number, e.g.,

three "10s" and three more "10s." The cards may be in any

combination of colors.

RUNS:

A run is made of four or more cards numbered in order.

EXAMPLE: Part of Phase 2 requires a run of four, which could be

"3", "4", "5", "6." The cards may be in any combination of colors.

MAKING A PHASE:

If, during your turn, you are able to make a Phase with the cards in your hand, lay the Phase down, face-up on

the table before discarding. For example, you are trying to make

Phase 1. You have 3 "5s" and 2 "7s" and you draw another "7."

You now have 2 sets of 3, and you may lay them down. In the next

hand, you will be working on Phase 2.

• You must have the whole Phase in hand before laying it down.

• You may lay down more than the minimum requirements of a

Phase, but only if the additional cards can be directly added

to the cards already in the Phase.

EXAMPLES:

You lay down 3 "5s" and 3 "7s" to make Phase 1. You

have two more "5s" in hand and can immediately lay them down

with the 3 "5s" all in the same turn. Another player making Phase

1 lays down 3 "6s" and 3 "8s."

DEFINITIONS

SETS: A set is made of two or more cards with the same number.

EXAMPLE: Phase 1 is two sets of three, which could be three "